

# Craft Weapon

トライデントコンピュータ専門学校  
ゲームサイエンス学科 松戸浩希

## ◇ ゲーム概要 ◇

### ◆ ジャンル

3Dアクションゲーム

### ◆ フラットフォーム

PC

### ◆ 実行可能OS

Windows

### ◆ 開発環境

Visual Studio 2022  
Unity  
Blender 3.4

### ◆ プレイ人数

1人

### ◆ 制作期間

2023/03~2023/05  
2ヶ月

### ◆ 制作人数

3人(企画：1人、プログラマー：2人)

### ◆ 担当

プログラマー  
(物理演算の計算処理  
オブジェクトの破壊  
処理)

## ◇ 工夫した点/苦勞した点 ◇

### ◆ 工夫した点

Blenderでの破壊モデリングやUnityのプロビルダーという機能と自作の物理演算のプログラムを組んで掛け合わせたリアルな破壊表現です。

### ◆ 苦勞した点

制作にかける時間配分がうまくいかず、本来時間をかけるべき、ゲームプレイ部分ではなく、物理演算の計算部分に時間をかけてしまったため、他の部分の作りが甘くなり、淡々としたゲームになってしまった。